



LEO & FISH

photography & handcrafts | berlin

# SPIELANLEITUNG

Schach & Dame



# SCHACH

das **ziel der schachpartie** ist, den könig des gegners „ matt „ zu setzten.  
( diesen zu schlagen )



## SPIELFIGUREN



KÖNIG



KÖNIGIN



RITTER  
( LÄUFER )



REITER  
( PFERD )



TURM

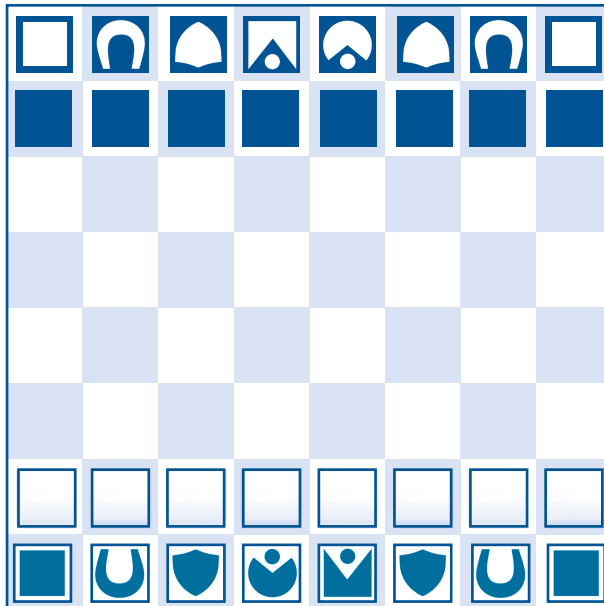


BAUER



## ZU BEGINN

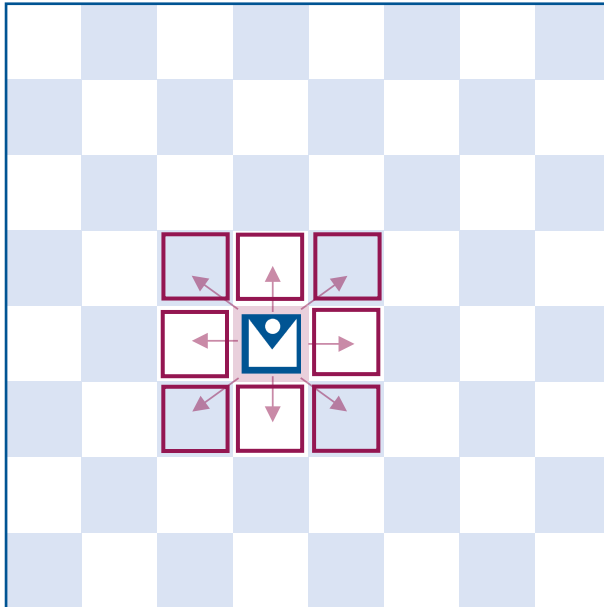
das schachspiel stellt man so auf, daß jeder spieler rechts vorne ein weißes feld vor sich hat. der spieler mit den weißen steinen beginnt die partie.





## DER KÖNIG

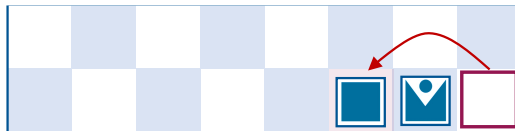
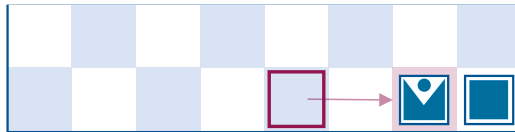
der könig darf auf jedes freie nachbarfeld ziehen. geradeaus und schräg, nach rechts und links, vor und zurück. genauso schlägt er einen stein des gegners. der könig darf aber kein feld betreten, das von einem stein des gegners bedroht ist. nur ein mal pro spiel darf der könig einen besonderen zug machen, dieser ist als rochade bekannt.





## ROCHADE

die rochade ist der doppelzug von könig und turm. dieser zug darf nur einmal pro spieler ausgeführt werden. es gibt eine kleine und eine große rochade. mit der rochade kannst du den könig schützen und den turm in eine bessere position bringen. du **mußt** aber immer zuerst den könig ziehen, sonst kann dein gegner verlangen, daß du nur den turm ziehst!

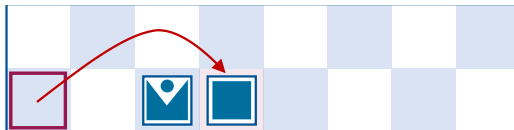
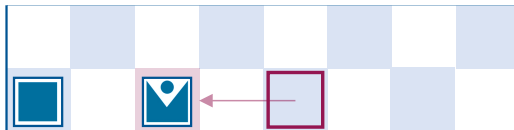


**kleine rochade**



## ROCHADE

eine rochade kann nur dann ausgeführt werden, wenn der könig, **und** der beteiligte turm noch nicht gezogen wurde. zwischen dem könig und dem beteiligten turm darf keine andere figur steht. der könig darf über **kein feld ziehen**, das durch eine feindliche figur bedroht wird, und der könig darf vor und nach ausführung der rochade nicht im schach stehen.

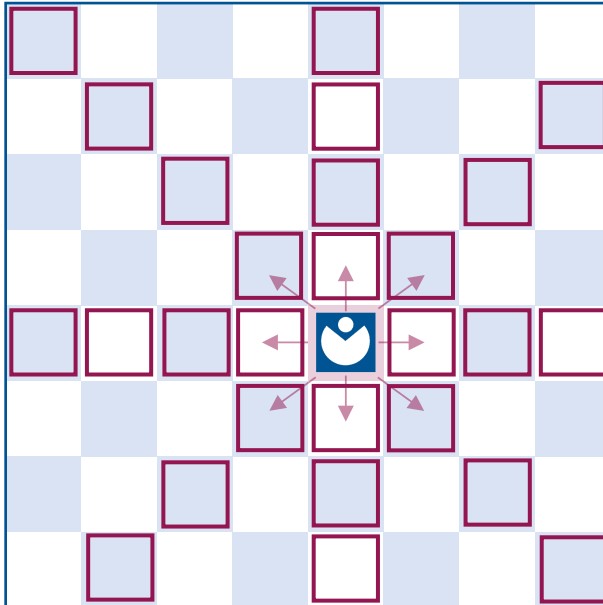


**große rochade**



## DIE DAME

die dame darf auf jedes freie feld, in jede richtung ziehen, ganz gleich ob gerade oder schräg. das überspringen von steinen ist ihr jedoch nicht erlaubt.  
sie ist die stärkste figur. achte daher auf sie besonders gut!

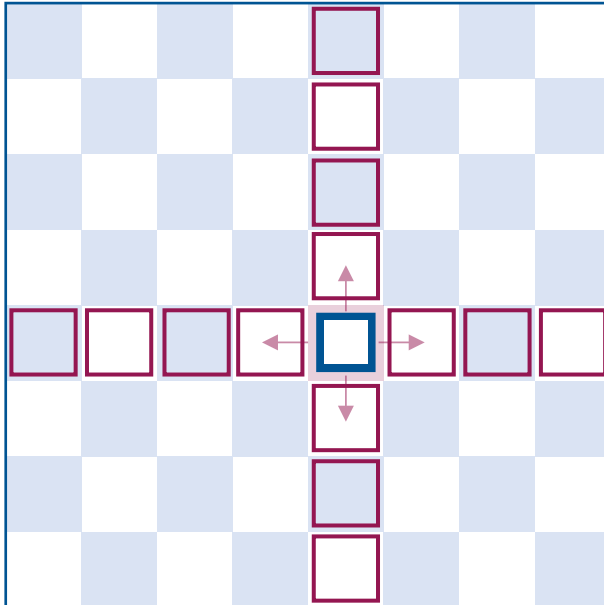






## DER TURM

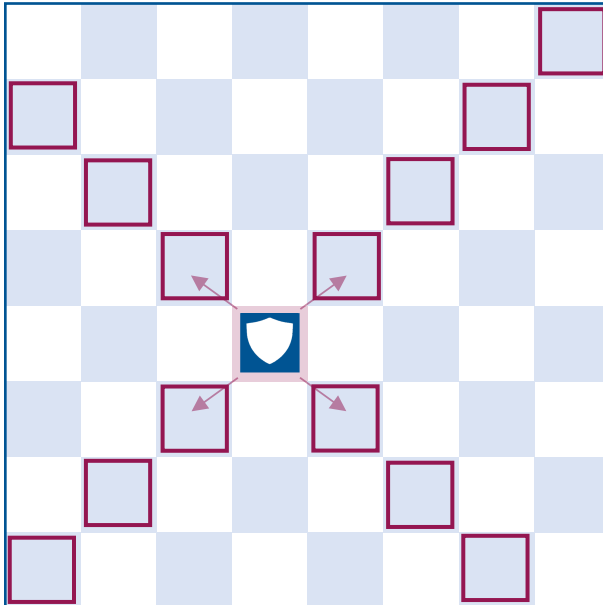
der turm ist eine starke figur. je leerer das schachbrett wird, desto wirksamer können die türme werden. der turm zieht geradeaus. nach rechts und links, vor oder zurück. er kann den gegnerischen stein, der ihm im wege ist, schlagen. das überspringen von spielsteinen ist ihm dabei nicht erlaubt.





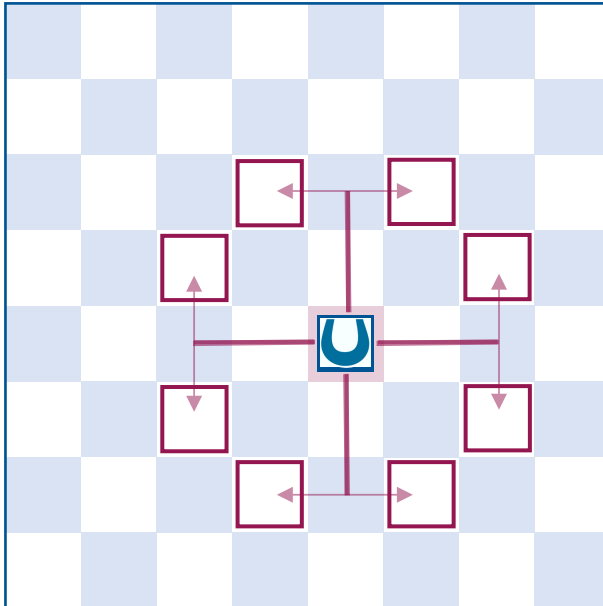
## DIE RITTER ( LÄUFER )

der ritter darf diagonal beliebig weit über das spielfeld ziehen, wobei er ebenso nicht über andere spielfiguren hinweg ziehen darf.  
alle richtungen sind erlaubt.



## DER REITER ( PFERD | SPRINGER )

der reiter springt zwei felder in beliebiger richtung gerade aus , und dann eines zur seite. er darf als einzige schachfigur andere steine überspringen. weil man keine figur zum schutz gegen seine bedrohung dazwischen ziehen kann, ist der reiter besonders gefährlich.





# SCHACH | MATT | REMISE

## SCHACH

du **bietest schach**, indem du den könig deines gegners mit einer figur bedrohst. dein gegner muß dieses schachgebot abwehren. das **ziel der schachpartie** ist das mattsetzen des königs des gegners. wer »den gegner mattsetzt«, hat die partie gewonnen.

## MATT

der könig ist mattgesetzt, wenn der schachstatus nicht mehr abgewehrt werden kann. weder durch schlagen des angreifers, noch durch dazwischenstellen einer figur, noch durch wegziehen des königs aus dem schach.

## REMISE

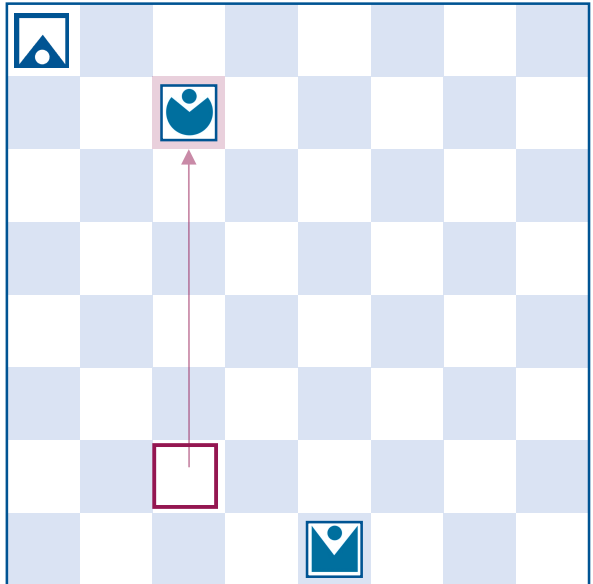
die schachpartie kann auch unentschieden – »remis« – enden. das kann durch vereinbarung der spieler geschehen. oder auf antrag, wenn eine dreimalige wiederholung derselben stellung am zug vorliegt. oder wenn kein spieler mehr genügend spielfiguren zum mattsetzen hat. auch das »patt« ist remis. dazu gleich mehr...

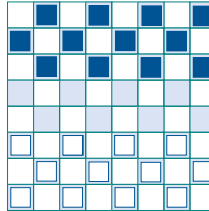


## PATT

das patt ist eine spezielle form des **remis (unentschieden)** mit der man oft eine niederlage abwenden kann. eine partie ist patt, wenn ein spieler am zug ist, dieser nicht im schach steht, und er keinen gültigen zug ausführen kann.

weiß hat gerade die dame gezogen - auf den ersten blick sieht der zug wirklich gut aus, denn er fesselt den könig in der ecke. das problem ist aber, dass der könig nicht im schach steht und keinen zug machen kann, ohne in ein schach zu fahren, was aber verboten ist. da auch sonst keine figuren auf dem brett sind, mit denen schwarz ziehen könnte, ist die stellung **patt!** anstatt zu verlieren hat schwarz **ein remis** erreicht!





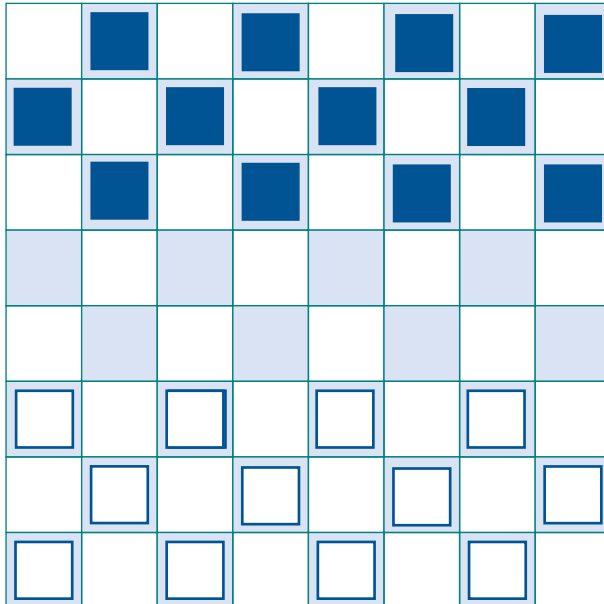
## DAME

du hast das spiel gewonnen, wenn du es schaffst, deinem gegner alle steine zu schlagen oder ihn so zu blockieren , dass er keinen zug mehr machen kann. zu diesem zweck kannst du die gegnerischen steine schlagen oder blockieren.



## ZU BEGINN

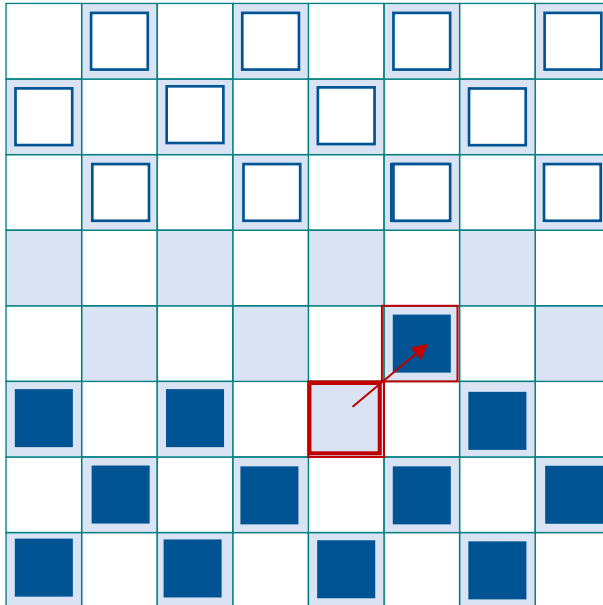
das damespielfeld wird so platziert, dass links unten ein dunkles feld liegt. der startspieler beginnt mit den schwarzen steinen.





## BEWEGEN DER SPIELSTEINE

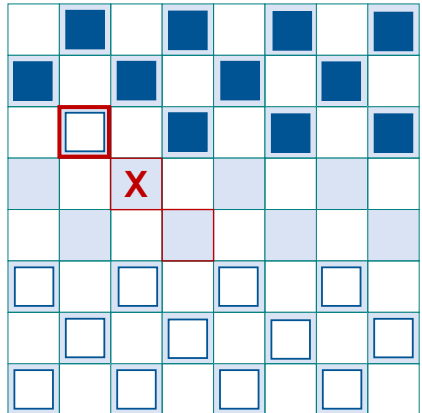
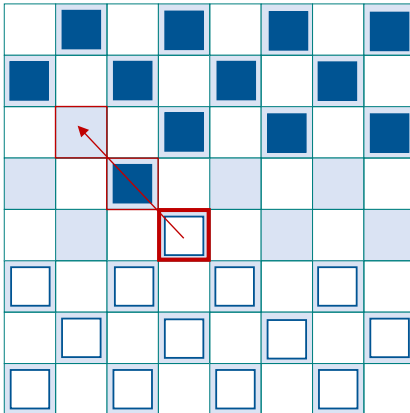
die steine ziehen ein feld in diagonalen richtung, aber nur **vorwärts** und nur auf freie dunkle felder.





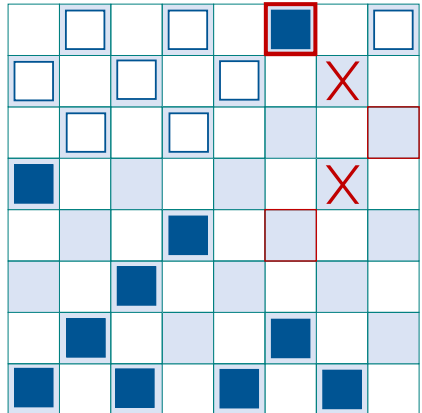
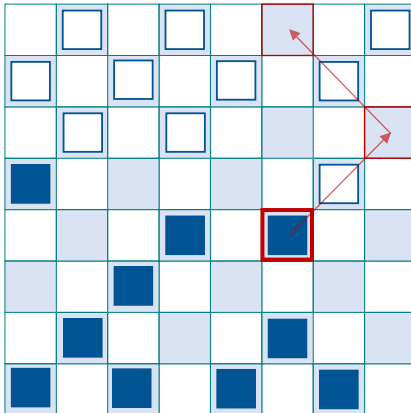
# SCHLAGEN

es gilt **schlagzwang**. einfache steine dürfen **nur vorwärts schlagen**.  
wenn du die auswahl zwischen verschiedenen schlagmöglichkeiten hast, darfst  
du dich frei entscheiden. weder ein mehrfachschiagen, noch ein schlagen mit  
einer dame hat absoluten vorrang.



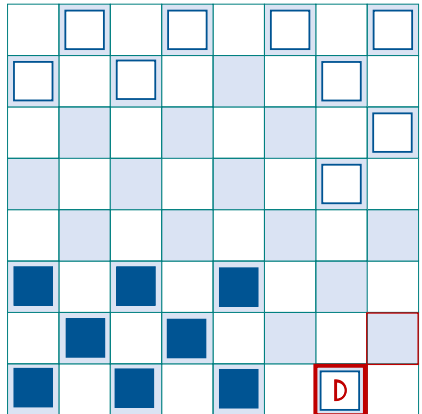
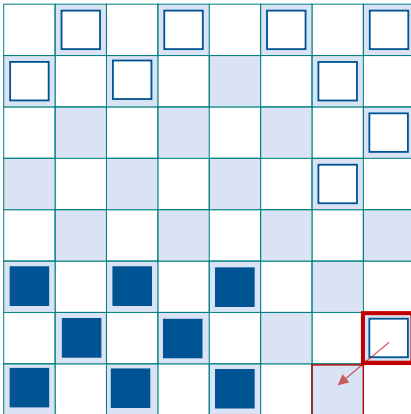
# SCHLAGEN

ist das zielfeld eines sprungs ein feld, von dem aus ein weiterer stein geschlagen werden kann, so wird der sprung fortgesetzt. alle übersprungenen steine werden vom spielfeld genommen. eigene spielsteine dürfen aber nicht übersprungen werden.



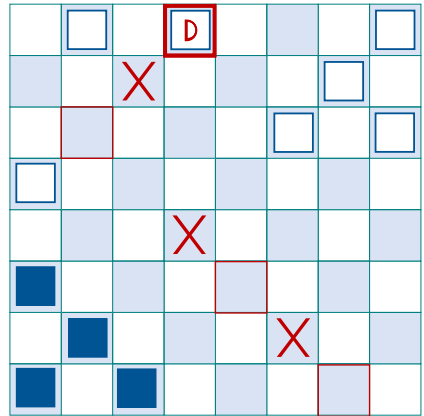
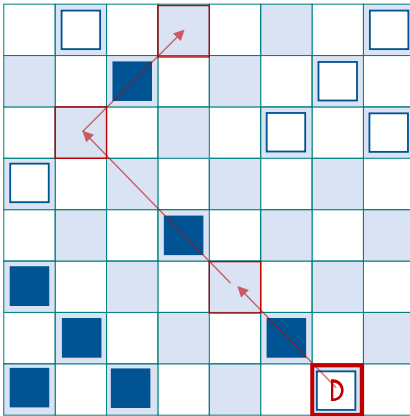
## UMWANDELN IN EINE DAME

du bekommst eine **dame**, wenn einer deiner steine die gegnerischen grundlinie erreicht, egal ob durch einen normalen zug oder durch ein schlagen. der stein wird dann zur **dame** umgewandelt indem du einen zweiten stein auf ihn stapelst.



## BEWEGEN DER DAME

eine dame darf beliebig weit diagonal vorwärts oder rückwärts ziehen und auch dementsprechend schlagen. beim überspringen muss die dame auf dem unmittelbar dahinterliegenden feld aufsetzen **können**. sie darf sich jedoch noch beliebig weiterbewegen, vorausgesetzt es sind noch weitere freie spielfelder in dieser diagonale vorhanden. kann eine dame in einem spielzug mehrere steine schlagen, kann sie dies ebenso tun.





[www.LEOandFISH.de](http://www.LEOandFISH.de)